

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam mengidentifikasi suatu bangunan untuk menjadi *landmark*, maka diperlukan beberapa variabel sebagai tolok ukur. Variabel-variabel tersebut di antaranya *singularity*, *location*, *memorable*, dan *uniqueness*. Landmark dalam menggambarkan identitas suatu kawasan, juga berkaitan dengan elemen-elemen pembentuk kota lainnya, antara lain : *path*, *district*, *edges*, dan *nodes*. Variabel dan elemen inilah yang menjadi dasar peneliti dalam mengidentifikasi *landmark*, terutama Stadion Benteng Taruna yang seharusnya berpotensi sebagai *landmark* kawasan. Karena itu, penelitian ini berfokus pada kelayakan Stadion Benteng untuk menjadi *landmark* kawasan, dengan menganalisis stadion berdasarkan variabel dan elemen tersebut.

Stadion Benteng Taruna sebagai stadion utama Kabupaten Tangerang, telah dirancang dengan mengikuti standar Internasional. Rancangan ini berpengaruh terhadap desain, fasilitas, kapasitas, dan kelayakan untuk digunakan, sehingga stadion ini nantinya memiliki cakupan dan daya tarik untuk masyarakat luas. Dalam mengidentifikasikan potensi Stadion Benteng sebagai *landmark*, berikut kesimpulan berdasarkan variabel-variabel penunjang *landmark*, antara lain :

##### *a. Location*

Lokasi Stadion Benteng yang berada di kawasan Kabupaten Tangerang, khususnya Kecamatan Kelapa Dua, memungkinkan Stadion Benteng sebagai tempat yang strategis, karena berada di antara kawasan yang sedang berkembang dan padat penduduk. Selain itu, Stadion Benteng juga membuka 2 akses pintu masuk untuk memudahkan aksesibilitas dan menghambat kemacetan di jalan arteri. Terbukanya 2 akses pintu masuk ini, dapat memudahkan penduduk di kawasan Dasana Indah untuk mengakses stadion, tanpa harus melewati jalan arteri.

### b. *Singularity*

Suatu landmark seharusnya dapat terlihat dengan jelas, berkaitan dengan konteks landmark dan sekitarnya, dimana landmark seharusnya kontras dengan lingkungan sekitarnya. Penerapan variabel singularity menjadi tolok ukur dalam menilai visibilitas Stadion Benteng, yang seharusnya dapat terlihat dengan mudah dan jelas. Akan tetapi, Stadion Benteng yang terletak jauh dari jalan raya mengakibatkan visibilitas stadion tidak terlalu terlihat. Terutama kehadiran ruko dan bangunan bertingkat yang mem-*blocking* stadion, sehingga pengunjung tidak dapat langsung melihat keberadaan Stadion Benteng. Namun, Stadion Benteng tetap dapat terlihat dari beberapa posisi dengan keberadaan lahan hijau sebagai *foreground*. Sehingga dapat dikatakan bahwa visibilitas stadion cukup rendah, kecuali pengunjung berada tepat di area menuju pintu masuk utama.

### c. *Memorable dan uniqueness*

Bangunan dapat menjadi landmark, karena memiliki karakteristik khusus yang dapat menjadi daya tarik dan pengunjung dapat mengingatnya dengan jelas. Berdasarkan hasil survey, sebagian besar mengatakan bahwa hal pertama yang mereka ingat tentang Stadion Benteng adalah ciri khas warna ungu yang melambangkan PERSITA dan penutup tribun yang berupa gelombang dengan membran. Hal ini berarti Stadion Benteng Taruna memiliki keunikan pada bangunannya, sehingga memberikan kesan dan daya ingat bagi pengunjung. Selain itu kegiatan yang bervariasi juga dapat menjadi daya tarik dan *memorable*, karena peneliti melakukan pemetaan kegiatan berdasarkan pengalaman dan ingatan pengunjung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk bangunan, warna, dan jenis kegiatan menjadi faktor penunjang stadion sebagai *landmark*, karena memenuhi variabel *memorable* dan *uniqueness*.

Keberadaan *landmark* saling berkaitan dengan elemen-elemen pembentuk kota, antara lain *path*, *edges*, *district*, *nodes*. Elemen-elemen tersebut memiliki keterkaitan dengan variabel *landmark* dalam menunjang keberadaannya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. **Path – Location** : *Path* berperan dalam mempermudah aksesibilitas menuju lokasi Stadion Benteng.
2. **District – Memorable** : Pola district yang didominasi pertokoan menciptakan kesan yang akan diingat pengunjung, karena menjadi ciri khas dari kawasan.
3. **Edges – Singularity** : Edges memengaruhi singularity Stadion Benteng, sehingga visibilitasnya tidak dapat terlihat dengan jelas.
4. **Nodes – Uniqueness** : Nodes pada wilayah menciptakan keunikan dengan aktivitas yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan pemaparan dan analisis dapat disimpulkan bahwa Stadion Benteng dapat menjadi *landmark* yang dapat menggambarkan identitas kawasan. Karena memenuhi variabel-variabel yang dibutuhkan suatu *landmark*, namun memiliki kekurangan pada *singularity*. Selain itu, elemen-elemen pembentuk kota juga saling berkaitan dalam menunjang Stadion Benteng sebagai *landmark* kawasan.

Hasil penelitian tersebut memiliki keterkaitan dalam merancang *community center*, sebagai berikut :

| Parameter Penunjang Landmark | Isu Desain                                                                                      | Penyebab                                                                                                                                                                                                             | Solusi Desain                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lokasi dan aksesibilitas     | Akses pintu masuk yang kurang jelas terlihat.                                                   | 1. Keberadaan pasar malam yang tidak tertata dan kendaraan pengunjung yang padat.<br>2. Kehadiran pedagang di depan pintu masuk menghalangi kejelasan akses.                                                         | Kegiatan yang akan ada dalam perencanaan desain :<br>1. retail (pedagang buah, sayur, pakaian, bunga, makanan, minuman, dsb)<br>2. festival rakyat<br>3. Playground<br>4. Skateboard arena<br>5. restoran dan cafe<br>6. perkantoran |
| Singularity                  | Stadion Benteng tidak terlihat oleh pengunjung. Sehingga background dan foreground tidak jelas. | 1. Keberadaan retail dan ruko yang bertingkat menghalangi pengunjung untuk melihat Stadion.<br>2. Vegetasi yang kurang tertata                                                                                       | - Pengambilan akses menuju stadion sebagai view dan visibilitas.                                                                                                                                                                     |
| Memorable dan uniqueness     | Sudah menggambarkan identitas Tangerang dan dapat diingat                                       | 1. Kegiatan rutinitas yang ada di Stadion Benteng cukup menarik dan berkesan bagi pengunjung<br>2. Warna ungu dan tribun membrane menjadi karakteristik Stadion Benteng yang dapat menggambarkan Kabupaten Tangerang | - Penerapan kembali identitas dengan mengadaptasikan karakter benteng ke dalam desain.<br>- Membuka akses dan memperlebar jalan.                                                                                                     |
| Path                         | Jalan utama yang macet dan padat                                                                | 1. Jalan utama hanya selebar 10 meter dan dilalui berbagai kendaraan dari dua arah.                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                      |
| Nodes                        | Nodes sudah jelas dan mampu menjadi patokan masyarakat.                                         | keunikan aktivitas yang terdapat di dalamnya, sehingga membuat simpul yang dapat diingat pengunjung.                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                      |

**Gambar 5. 1 Kesimpulan Isu – Desain**  
Sumber : Data penulis, 2021

Hasil penelitian menunjukkan adanya kendala yang menghambat Stadion Benteng sebagai landmark, dikarenakan kegiatan masyarakat lokal yang tidak terfasilitasi dengan baik. Namun tetap terdapat potensi-potensi yang dapat diambil penulis guna merancang *community center*, agar menjadi kesatuan desain dengan Stadion Benteng.

Berdasarkan penelitian dengan teori Kevin Lynch, membantu perancang untuk menemukan site yang dipilih, yaitu di samping Stadion Benteng. Aspek *path* membantu perancang untuk menentukan lokasi sirkulasi kendaraan, loading dock, dan memperluas jalan sekitar kawasan. *Edges* dan *district* membantu dalam memahami batasan antara site dan stadion, sehingga perancang juga memahami karakter dari kawasan sekitar yang didominasi residensial dan retail. *Nodes* menjadi titik simpul atau patokan yang menjadi daya tarik atau rutinitas masyarakat setempat, sehingga dapat membantu perancang dalam melakukan *mapping* dan mengelompokkan kegiatan. *Nodes* yang menjadi keseharian dan keunikan pada kawasan, menjadi salah satu bagian desain, karena potensi *nodes* untuk menggambarkan karakteristik kawasan, namun belum tertata dengan maksimal.

Kemudian parameter penunjang *landmark* yang dimiliki Stadion Benteng, menjadi dasar perancang dalam menemukan solusi desain (Gambar 5.1). Aspek aksesibilitas, visibilitas, *memorable*, dan *uniqueness* menjadi dasar penerapan konsep perancangan. Pada aspek visibilitas, perancang mengambil aksis untuk membuka view terhadap stadion, agar hasil rancangan tidak *blocking* area stadion. Sehingga hasil rancangan menjadi *framing* ke arah stadion. Kemudian, aspek *memorable* dan *uniqueness* diterapkan dengan pengadaptasian karakter benteng terhadap fasad bangunan, yang menjadi ciri khas Kabupaten Tangerang. Sehingga rancangan tetap dapat menggambarkan identitas Kabupaten Tangerang dan Stadion Benteng. Lalu, berdasarkan aspek aksesibilitas, perancang menerapkannya dengan dibuka dua akses pintu masuk, agar memudahkan pengunjung untuk berkegiatan di *community center*.

*Community center* yang menjadi usulan atas jawaban permasalahan, memiliki luas 19.883 m<sup>2</sup>. *Community center* bertujuan untuk menjadi pusat kegiatan yang dapat mewadahi dan menunjang kegiatan-kegiatan yang tidak tertata, baik dari kawasan maupun di Stadion Benteng itu sendiri. Konsep perancangan yang diusung juga menjadi salah satu aspek yang berkaitan dengan isu. Karena dengan kehadiran *community center*, harapannya dapat terjalin hubungan yang saling berkaitan dan berdampak, baik untuk stadion ataupun *community center* itu sendiri. Dimana, *community center* dapat mewadahi rutinitas kegiatan masyarakat yang menghalangi keberadaan Stadion, sekaligus menambahkan fasilitas kegiatan yang sifatnya lebih universal ke kawasan Stadion Benteng. Sehingga kawasan stadion nantinya dapat menjadi pusat kegiatan dan orientasi masyarakat. Serta, masyarakat dapat lebih mengenal dan menyadari keberadaan Stadion Benteng di sekitarnya.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan bagi pembaca adalah melakukan pengamatan dalam kurun waktu yang lebih, agar pemetaan aktivitas dapat secara menyeluruh. Penulis merasakan kekurangan dalam memahami konteks site yang sebenarnya, karna itu akan lebih baik untuk mengetahui perencanaan rancangan Stadion Benteng dan sekitarnya secara menyeluruh.

Kemudian, saran yang dapat diberikan kepada stadion *developer* adalah meningkatkan visibilitas dari Stadion Benteng, baik dengan memperbaiki keselarasan area depan stadion atau memberikan aspek penunjang yang kuat, agar pengunjung dapat langsung menyadari keberadaan Stadion Benteng. Karena untuk mewujudkan peran stadion sebagai landmark, maka sangat penting agar stadion dapat mudah terlihat dan dikenali. Selain itu, untuk mengurangi kepadatan dan kemacetan di satu titik, maka perlukan penambahan akses pintu masuk dan keluar, dengan arah yang berbeda.

Saran perancangan yang dapat diberikan adalah perlunya memerhatikan kegiatan-kegiatan lain yang juga berpotensi untuk mengembangkan *community center*, sehingga daya tariknya semakin tinggi. Perancangan *community center*

sebagai penunjang pusat kegiatan di kawasan perlu dipandang secara serius, karena masyarakat lokal memiliki kegiatan yang rutin dan dapat menjadi daya tarik serta mata pencaharian. Dengan keberadaan pusat kegiatan tersebut, harapannya dapat membangun dan membawa dampak positif terhadap Kabupaten Tangerang ataupun kawasan Bojong Nangka dan sekitarnya. Untuk itu, *community center* perlu terus dikembangkan dengan memanfaatkan kegiatan masyarakat lokal yang dapat menggambarkan identitas kawasan.